

# Trayessek

↓7KVI-N-VI□

SÖLDNER

NOVN7(VVI7

□□□□□□□□ □□□□□□□□



□□□□□□□□ □□□□□□□□

CHARAKTERMAPPE

CHARAKTER

NAME **Trayessek**

SPEZIES **Trandoshaner**

BERUF **Söldner**

TALENTBAUM **Marodeur**

STAR WARS  
**AM RANDE DES IMPERIUMS**  
ROLLENSPIEL

SPIELER

<b>ABSORPTION</b> 6	<b>WUNDEN</b> LIMIT 18   AKTUELL	<b>ERSCHÖPFUNG</b> LIMIT 12   AKTUELL	<b>VERTEIDIGUNG</b> FERNKAMPF   NAHKAMPF
------------------------	-------------------------------------	--	---

EIGENSCHAFTEN

4 STÄRKE	2 GEWANDTHEIT	2 INTELLIGENZ	2 LIST	3 WILLENSKRAFT	2 CHARISMA
-------------	------------------	------------------	-----------	-------------------	---------------

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Astronavigation (IN)			2	
Athletik (ST)	Ja	1	4	
Charme (CH)			2	
Computertechnik (IN)			2	
Coolness (CH)			2	
Disziplin (WI)	Ja		3	
Einschüchterung (WI)	Ja	2	3	
Führungsqualität (CH)			2	
Heimlichkeit (GE)			2	
Infiltration (LI)			2	
Körperbeherrschung (GE)			2	
Mechanik (IN)			2	
Medizin (IN)			2	
Pilot (Planetar) (GE)	Ja	1	2	
Pilot (Weltraum) (GE)			2	
Straßenwissen (LI)			2	
Täuschung (LI)			2	
Überleben (LI)	Ja		2	
Verhandeln (CH)			2	
Wachsamkeit (WI)	Ja		3	
Wahrnehmung (LI)		1	2	
Widerstandskraft (ST)	Ja		4	

KAMPPFERTIGKEITEN	BERUF?	RANG	BASIS	RANG
Artillerie (GE)			2	
Handgemenge (ST)	Ja	2	4	
Leichte Fernkampfaffen (GE)	Ja		2	
Nahkampf (ST)	Ja		4	
Schwere Fernkampfaffen (GE)		1	2	

WISSENSFERTIGKEITEN

WISSENSFERTIGKEITEN	BASIS	RANG
Allgemeinbildung (IN)	2	
Altes Wissen (IN)	2	
Außerer Rand (IN)	2	
Kernwelten (IN)	2	
Unterwelt (IN)	2	
Xenologie (IN)	2	
Sonstige:		

EIGENE FERTIGKEITEN

EIGENE FERTIGKEITEN	BASIS	RANG
Sprachen (IN)	2	
Kybernetik (IN)	2	

WAFFEN

WAFFE	FERTIGKEIT	AUFRÜSTUNG	/ AP	REICHWEITE	SCHADEN/KRITISCH	EIGENSCHAFT
Fäuste	Handgemenge			Nahkampf	4 / 5	
Klauen	Handgemenge			Nahkampf	5 / 3	
Slugthrower-Gewehr	schwerer Fernkampf		0 / 4	mittel	7 / 5	

CHARAKTERBOGEN

EP GESAMT

VERFÜGBARE EP

MOTIVATIONEN

ART: Religion Tötet um Jagdpunkte zu sammeln	ART:
---	------

CHARAKTER-BESCHREIBUNG

GESCHLECHT: männlich

ALTER: Unbekannt

GRÖSSE: 2 m

STATUR: imposant

HAARE: keine

AUGEN: braun

BESONDERE MERKMALE:

VERPFLICHTUNGEN

ART: Verrat Wurde von seinem Clansbruder verraten und ist auf Rache aus	ART:
AUSMASS: 20	AUSMASS:

GRUPPENVERPFLICHTUNGSWERT:

KRITISCHE VERLETZUNGEN

SCHWEREGRAD:	FOLGEN:

CREDITS 50

Belastung 9/4

AUSRÜSTUNG

WAFFEN & PANZERUNG

Textiltrüstung (2) (2A)  
 Blastergewehr (4) (AP 0/4) 1

PERSONLICHE AUSRÜSTUNG

Handkomlink (0) 1  
 Handschellen (0) 1  
 Stimpack (0) 2

TALENTE UND SONDERFERTIGKEITEN

NAME	SEITE	ZUSAMMENFASSUNG
Regeneration (P)	51	☛ heilt bei natürlicher Regeneration und Aufenthalt im Bacta-Tank immer eine Wunde zusätzlich
		☛ Abgetrennte Körperteile wachsen nach, das dauert allerdings mindestens einen Monat
Furchteinflößend (A)	137	☛ Kann X-Erschöpfung auf sich nehmen um Einschüchterungsproben X-mal auf bzw. ab zu werten
Zähigkeit 2 (P)	145	☛ Erhöht dein Wundenlimit um 1 pro Talentrang (bereits eingerechnet)
Wilde Kraft 1 (P)	145	☛ verursacht bei allen erfolgreichen Hangemenge Proben 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛
		☛

# SPRACHKENNTNISSE

Sprache	3	2	1	Verst.	3	2	1	Spr.
Basic	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
Huttisch								
Syyriwook	+++	+++	+++	JA	---	---	---	NEIN
Twil'leki								
Lekku					---	---	---	NEIN
Aqualish								
Binär (Astromech)					---	---	---	NEIN
Bith								
Bocce								
Bothanisch								
Dosh	+++	+++	+++	JA	+++	+++	+++	JA
Durese								
Gammoreanisch								
Geonosianisch								
Gunganisch								
Jawaese								
Kubazi								
Mando'a								
Nikto								
Rodianisch								
Sullustanisch								
Tuskisch								

# Söldner: Marodeur-Talentbaum

Berufsfertigkeiten: **Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfaffen, Handgemenge, Nahkampfaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft.**

Zusätzliche Berufsfertigkeiten des Marodeurs: **Einschüchterung, Nahkampfaffen, Überleben, Widerstandskraft.**

**AKTIV**

**PASSIV**



# SPIELTIPPS FÜR TRAYESSEK

- Du bist einen Kopf größer als alle anderen. In Verbindung mit deinen scharfen Klauen und spitzen Zähnen macht dich das zu einer durchaus furchteinflößenden Erscheinung. Androhung von Gewalt ist dein Spezialgebiet, ebenso wie Schlägereien und Überfälle.
- Als ehemaliger Schläger kannst du so manchen Schlag wegstecken. Seit du mit Jovel, Matwe und Sin zusammenarbeitest, hast du es dir zur Aufgabe gemacht, sie zu beschützen, und würdest auch nicht zögern, sie im Kampf zu verteidigen.
- Für den Fall der Fälle hast du stets ein altes Slugthrower-Gewehr dabei, um Feinde aus sicherer Entfernung erledigen zu können. Es ist vielleicht nicht die präziseste Waffe des Universums, hat aber einen ordentlichen Durchschlag.

Notizen

# TRAY'ESSEK GESCHICHTE

Tray'Essek befand sich auf Kopfgeldjagd, als sein Clansbruder Lar'omx ihn auf demütigende Art und Weise hinterging. Nach den Glaubensvorstellungen der Trandoshaner setzte diese Schande Tray'Esseks Jagganath-Punktstand auf null, was bedeutet, dass sein Platz in der Gesellschaft und sein Anspruch auf ein Leben nach dem Tod verwirkt waren.

Die einzige Möglichkeit, die verlorenen Punkte zurückzugewinnen, ist Blutrache an dem zu üben, der ihm das angetan hat. Daher hat Tray'Essek sein Leben der Aufgabe gewidmet, Lar'omx zu töten – und sicherzustellen, dass niemand ihm dabei zuvorkommt.

Jüngsten Berichten zufolge arbeitet der Verräter für die Schwarze Sonne. Kurzerhand hat Tray'Essek sich den Pykes angeschlossen, um Lar'omx endlich zur Strecke zu bringen.